

BAB IV

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Profil SD

Penelitian ini dilaksanakan di SD YP KS V yang terletak di Jl. Lada Bukit Baja Sejahtera Desa Ciwaduk Kecamatan Cilegon Kota Cilegon. Sekolah Dasar YP KS V ini berstatus sekolah swasta. Karena bukan milik pemerintah, pihak sekolah melengkapi fasilitas sekolah dengan mandiri.

Jumlah personil dan staf mengajar di SD YP KS V adalah 19 orang, termasuk kepala sekolah, guru agama, guru bahasa Inggris, guru olahraga, dan tenaga administrasi. Adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V (lima) dengan jumlah 29 siswa, yang terdiri dari 7 siswi (perempuan) dan 22 siswa (laki-laki). Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran kelas V di SD YP KS V.

2. Kedudukan Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai model yang akan melakukan pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) di kelas V, dengan Bapak Joko Sugiarto S.Pd selaku guru mitra sekaligus berperan sebagai observer dalam penelitian ini.

B. Perencanaan Tindakan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pendekatan dan mengadakan pembicaraan dengan Kepala Sekolah dan guru kelas sebagai guru mitra, kemudian melakukan observasi di SD YP KS V pada siswa kelas V guna mengetahui kebiasaan dan kondisi

nyata guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, sebelum campur tangan dari peneliti.

Dalam perencanaan ini meliputi segala sesuatu yang akan dilakukan saat tindakan, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, dan evaluasi pembelajaran. Perencanaan pada tiap siklus tentunya akan berbeda, disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran pada materi sinonim dan antonim.

C. Pelaksanaan Tindakan

Di bawah ini merupakan deskripsi dari langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan kelas, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pra Siklus

Pelaksanaan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 02 April 2014. Dalam tahap pelaksanaan pra siklus ini belum terdapat tahap rencana dan tindakan karena pada tahap ini merupakan tahap awal dari siklus tindakan, maka dalam tahap ini hanya dilakukan observasi dan refleksi dengan hasil sebagai berikut :

a. Observasi

Dalam tahap pra siklus ini, peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu mengamati proses pembelajaran sesuai dengan kebiasaan guru atau kondisi nyata di kelas. Pengamatan dilakukan dengan observasi terhadap kegiatan siswa saat mempelajari materi sinonim dan antonim, guna mengetahui hasil dari belajar siswa dalam materi sinonim dan antonim.

Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa kegiatan belajar siswa dalam materi sinonim dan antonim masih sangat rendah. Ini dibuktikan dengan hampir 97% siswa mengalami kesulitan pada materi sinonim dan antonim. Siswa masih sangat mengalami

kesulitan ketika menyebutkan sinonim dan antonim dari sebuah kata atau bahkan sinonim dan antonim dari suatu kalimat.

Selain itu, disajikan table hasil dari penelitian tes siswa seperti dalam table dibawah ini:

Tabel 4.1

HasilPre Tes

No	Nama Siswa	Nilai
1	AR	40
2	ARA	20
3	AMA	10
4	AS	70
5	ALS	50
6	AJ	30
7	AMR	40
8	FR	50
9	FMJ	60
10	FINR	40
11	FRH	20
12	FRI	20
13	HA	40
14	GV	20
15	IS	70
16	JNP	20
17	KPP	50
18	KS	50
19	KR	40
20	MAA	50
21	MAP	70
22	RED	10
23	RF	50
24	SAP	40
25	TPR	60
26	TRN	40
27	VS	50

28	ZH	30
29	ASA	20
Jumlah		1160
Rata-rata		40.00

Dari tabel di atas berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan keadaan sebenarnya. Hasil penelitian tersebut diberikan kepada guru setelah siswa selesai dalam menyelesaikan pembelajaran pada materi sinonim dan antonim.

Hasil tes pada materi sinonim dan antonim masih sangat rendah dalam kegiatan pra siklus. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 40,0 itu artinya kegiatan pembelajaran pada materi sinonim dan antonim masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal belajar yang diperlukan dalam penelitian ini. Belum ada siswa yang mampu menyebutkan sinonim dan antonim dari sebuah kata ataupun kalimat dengan benar.

b. Refleksi

Hasil penelitian sementara menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar pada materi sinonim dan antonim nilai rata-ratanya masih dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan oleh cara penyampaian materi yang digunakan guru pada umumnya hanya memakai metode ceramah, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kebanyakan dari siswa mengalami kesulitan dalam menemukan dan menentukan sinonim antonim dari sebuah kata, yang mengakibatkan tidak relevannya tujuan pembelajaran dengan kenyataan yang terjadi pada proses pembelajaran.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa pada materi sinonim dan antonim, maka perlu adanya perbaikan

dalam proses pembelajaran. Beberapa temuan yang diperoleh dari hasil observasi adalah:

- 1) Metode yang digunakan guru kurang inovatif
- 2) Antusias siswa dalam belajar masih rendah
- 3) Tidak adanya media yang digunakan
- 4) Siswa kurang aktif dalam mengemukakan pendapatnya
- 5) Siswa masih ragu dalam menentukan jawaban khususnya pada materi sinonim dan antonim.

Dengan melihat temuan di atas, maka untuk pembelajaran selanjutnya di siklus I perlu adanya perbaikan seperti berikut:

- 1) Pengupayaan agar metode yang digunakan lebih inovatif
- 2) Menstimulus serta memotivasi siswa untuk berani bertanya dan mengemukakan pendapat
- 3) Menggunakan media saat proses pembelajaran
- 4) Menggunakan metode permainan bahasa saat proses pembelajaran.

2. Siklus I

a. Rencana

Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada saat pelaksanaan pra siklus, ternyata kemampuan siswa pada materi sinonim dan antonim masih kurang. Maka peneliti merencanakan untuk melaksanakan diskusi dengan guru kelas untuk menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) pada materi sinonim dan antonim bidang studi bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil refleksi dari pra siklus pula peneliti merencanakan kegiatan tindakan yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP dengan menggunakan metode permainan bahasa teka-teki silang
- 2) Membuat lembar observasi

- 3) Menyiapkan media berupa gambar dari permainan teka-teki silang
- 4) Membuat lembar penilaian tes dan analisis tes

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Nama Sekolah : SD YP KS V
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/2 (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

B. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)

C. Indikator

- Menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya.
- Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung
- Menentukan amanat yang terkandung dalam cerita

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya.
- Siswa dapat menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung
- Siswa dapat menentukan amanat yang terkandung dalam cerita

E. Metode Pembelajaran

- Permainan bahasa (berkelompok)
- Discovery

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Tanya jawab
- Ceramah
- Penugasan

F. Materi Pokok

Cerita Pendek Anak

G. Ringkasan Materi

Dengarkanlah cerita berikut yang akan dibacakan gurumu!

Setra, Siapakah Engkau Sebenarnya?

“Hai, apa kabar? Kamu pasti Nabila! Senang berkenalan denganmu. Aku juga tahu kamu pasti tinggal di Bogor!” Itulah isi surat yang diterima Nabila tadi sore. Nabila pun bingung siapa yang menulisnya dan kenapa dia tahu namanya? Lagipula, di amplopnya tidak ada nama pengirim tapi kok bisa dikirim lewat pos?

“Ma, Mama tahu gak anak yang ngirim surat ini?” Tanya Nabila kepada Mamanya.

“Mmmm, Mama gak tahu, Sayang,” jawab Mama Nabila singkat.

“Mmm, siapa ya?” gugat Nabila.

Keesokan harinya, Nabila *jogging* di sekitar kompleknya karena hari ini Nabila libur Imlek. Saat *jogging*, Nabila bertemu dengan seorang anak. Anak itu berpakaian merah-merah dan laki-laki.

“Wah, kamu Nabila, kan? Tidak kusangka kita bisa bertemu!” katanya gembira.

“loh, kok kamu tahu namaku?” jawab Nabila bingung.

“Masa gak ingat? Aku kan teman sekolahmu dulu sebelum kamu pindah ke SD Tunas. Aku temanmu saat kau di SD Bangsa! Masa lupa?” kata anak itu misterius.

“Oh apa kamu yang ngirim surat padaku kemarin sore?” Tanya Nabila.

“Hehe ketahuan deh. Iya aku yang ngirim surat padamu karena sudah lama tidak bertemu denganmu. Ya aku bernama Setra Hujukan,” jawab anak yang bernama Setra itu. Mereka pun melanjutkan *jogging* mereka.

Ketika sampai di rumah, Nabila pun bilang kepada Mamanya tentang teman barunya.

“Hah, kamu bilang Setra, Sayang?” Tanya Mama Nabila terkejut.

“Ya, Ma, dia teman lamaku. Ehh, bisa ketemu lagi, deh,” jawab Nabila.

“Mmm, Nabil kalo tidak salah, Setra itu kan sudah ditabrak truk 3 tahun lalu? Saat itu, kamu sudah pindah sekolah dan Mama dengar beritanya dari televisi. Apa kamu tidak mendengarnya? Dan namanya Setra Hujukan, kan?” jawab Mama.

“Apa Ma? Jadi, Setra itu.....” kata Nabila gagap.

Hari ini Nabila kembali bersekolah dan dia bercerita tentang kisah misterius pada Dee Dee.

“Mmm, kamu bilang Setra? Apa dia seperti ini?” kata Dee Dee sambil menyerahkan foto kepada Nabila.

“Ya, dia seperti ini! Dari mana kamu tahu Dee?” Tanya Nabila menyeringai.

“Dia adalah sahabatku dulu di sekolah ini, tapi dia meninggal karena serangan jantung 3 tahun yang lalu,” jawab Dee Dee.

“serangan jantung? Bukannya dia meninggal karena tabrakan dengan truk 3 tahun lalu?” kata Nabila terkejut.

“Tidak kok. Kamu, kan 3 tahun lalu belum masuk sekolah ini dan saat itu dia meninggal. Dia sekolah disini juga kok.” Jawab Dee Dee.

“Apa sekolah di sini, SD Tunas?Tapi, SD Bangsa itu kan tempat dia ... Setra siapa engkau sebenarnya dan kenapa kau kenal aku?”Tanya Nabila pada dirinya sendiri.

Kisah ini mungkin membingungkan tapi bisakah kalian menjawab yang mana kisah Setra yang asli. (dikutip dari majalah Bobo).

Pengertian Sinonim dan Antonim

1. Sinonim adalah persamaan kata.
2. Antonim adalah lawan kata.

H. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Guru mengkondisikan siswa di dalam kelas
- Guru dan siswa membaca doa bersama
- Guru mengecek kehadiran siswa (absen)
- Guru menyiapkan materi
- Apersepsi : Tanya jawab tentang cerita pendek.

2. Kegiatan Inti

❖ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Guru membacakan cerita pendek
- Guru menjelaskan materi tentang cerita pendek
- Guru menjelaskan unsur-unsur cerita pendek
- Guru dan melakukan tanya jawab tentang unsure intrinsik dalam cerita pendek
- Guru meminta siswa mengerjakan soal-soal tentang cerita pendek
- Guru mengaitkan antara cerita pendek dengan materi sinonim dan antonim dalam bentuk teka-teki silang

- Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan permainan bahasa dalam bentuk teka-teki silang

❖ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai materi sinonim dan antonim
- Guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi sinonim dan antonim
- Guru meminta perwakilan siswa dari tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi
- Siswa yang lain mengoreksi jawaban

❖ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami siswa.
- Guru dan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pahaman, memberi penguatan dan menyimpulkan pembelajaran.
- Evaluasi akhir

3. Kegiatan Akhir

- Guru mengumpulkan hasil evaluasi siswa
- Guru menutup pelajaran
- Guru dan siswa berdoa bersama

I. Alat/bahan atau Sumber Belajar

Alat : Cerita pendek anak, lembar permainan bahasa teka-teki silang

Sumber : Buku Bahasa Indonesia kelas V SD

J. Penilaian

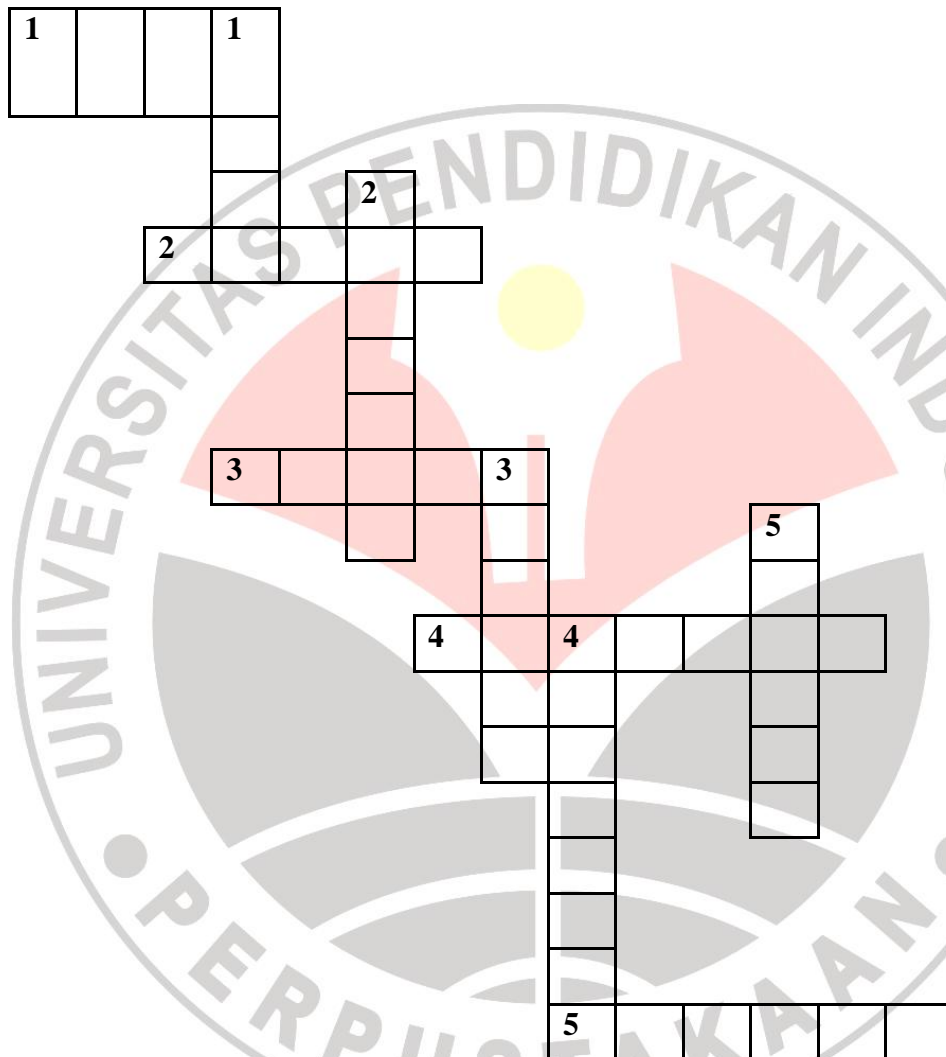
Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Contoh instrument/soal
Menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya.	Tertulis	Essai	Unsur yang membangun sebuah cerita disebut ...
Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung	Tertulis	Essai	Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
Menentukan amanat yang terkandung dalam cerita	Tertulis	Essai	Tentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung! Sebutkan jenis alur atau jalan cerita dari cerita tersebut! Jelaskan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita tersebut?

Cilegon, 2014
Peneliti,

Nindia Darnoto
1004293

Evaluasi :

TEKA-TEKI SILANG



Mendatar

1. Sinonim dari engkau : **Kamu**
2. Antonim dari teman : **Lawan**
3. Antonim dari terima : **Tolak**
4. Antonim dari yakin : **Bimbang**
5. Sinonim dari kawan : **Sekutu**

Menurun

1. Sinonim dari umur : **Usia**

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Sinonim dari ketika : **Tatkala**
3. Antonim dari benar : **Keliru**
4. Sinonim dari menyeringai : **Meringis**
5. Antonim dari sedih : **Senang**

Setra, Siapakah Engkau Sebenarnya?

“Hai, apa kabar? Kamu pasti Nabila! Senang berkenalan denganmu. Aku juga tahu kamu pasti tinggal di Bogor!” Itulah isi surat yang diterima Nabila tadi sore. Nabila pun bingung siapa yang menulisnya dan kenapa dia tahu namanya? Lagipula, di amplopnya tidak ada nama pengirim tapi kok bisa dikirim lewat pos?

“Ma, Mama tahu gak anak yang ngirim surat ini?” Tanya Nabila kepada Mamanya.

“Mmmm, Mama gak tahu, Sayang,” jawab Mama Nabila singkat.

“Mmm, siapa ya?” gugat Nabila.

Keesokan harinya, Nabila *jogging* di sekitar kompleknya karena hari ini Nabila libur Imlek. Saat *jogging*, Nabila bertemu dengan seorang anak. Anak itu berpakaian merah-merah dan laki-laki.

“Wah, kamu Nabila, kan? Tidak kusangka kita bisa bertemu!” katanya gembira.

“loh, kok kamu tahu namaku?” jawab Nabila bingung.

“Masa gak ingat? Aku kan teman sekolahmu dulu sebelum kamu pindah ke SD Tunas. Aku temanmu saat kau di SD Bangsa! Masa lupa?” kata anak itu misterius.

“Oh apa kamu yang ngirim surat padaku kemarin sore?” Tanya Nabila.

“Hehe ketahuan deh. Iya aku yang ngirim surat padamu karena sudah lama tidak bertemu denganmu. Ya aku bernama Setra Hujukan,” jawab anak yang bernama Setra itu. Mereka pun melanjutkan *jogging* mereka.

Ketika sampai di rumah, Nabila pun bilang kepada Mamanya tentang teman barunya.

“Hah, kamu bilang Setra, Sayang?” Tanya Mama Nabila terkejut.

“Ya, Ma, dia teman lamaku. Ehh, bisa ketemu lagi, deh,” jawab Nabila.

“Mmm, Nabil kalo tidak salah, Setra itu kan sudah ditabrak truk 3 tahun lalu? Saat itu, kamu sudah pindah sekolah dan Mama dengar beritanya dari televisi. Apa kamu tidak mendengarnya? Dan namanya Setra Hujukan, kan?” jawab Mama.

“Apa Ma? Jadi, Setra itu....” kata Nabila gagap.

Hari ini Nabila kembali bersekolah dan dia bercerita tentang kisah misterius pada Dee Dee.

“Mmm, kamu bilang Setra? Apa dia seperti ini?” kata Dee Dee sambil menyerahkan foto kepada Nabila.

“Ya, dia seperti ini! Dari mana kamu tahu Dee?” Tanya Nabila menyeringai.

“Dia adalah sahabatku dulu di sekolah ini, tapi dia meninggal karena serangan jantung 3 tahun yang lalu,” jawab Dee Dee.

“Serangan jantung? Bukannya dia meninggal karena tabrakan dengan truk 3 tahun lalu?” kata Nabila terkejut.

“Tidak kok. Kamu, kan 3 tahun lalu belum masuk sekolah ini dan saat itu dia meninggal. Dia sekolah disini juga kok.” Jawab Dee Dee.

“Apa sekolah di sini, SD Tunas? Tapi, SD Bangsa itu kan tempat dia ... Setra siapa engkau sebenarnya dan kenapa kau kenal aku?” Tanya Nabila pada dirinya sendiri.

Kisah ini mungkin membingungkan tapi bisakah kalian menjawab yang mana kisah Setra yang asli. (dikutip dari majalah Bobo).

Soal!

1. Unsur yang membangun sebuah cerita disebut ...
2. Sebutkan unsur-unsur intrinsik cerita!

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
4. Tentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung!
5. Sebutkan jenis alur atau jalan cerita dari cerita tersebut!
6. Jelaskan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita tersebut?
7. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
8. Sebutkan sinonim dari kata meringis!
9. Sebutkan antonim dari kata pasti!
10. Sebutkan sinonim dari kata mampu!

b. Tindakan

Peneliti sebagai model pelaksana kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan tentang unsur intrinsik dari sebuah cerita
- 2) Menjelaskan tentang sinonim dan antonim
- 3) Memberikan beberapa contoh kata bersinonim dan berantonim
- 4) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- 5) Menyiapkan permainan bahasa teka-teki silang
- 6) Menggunakan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas
- 7) Memperhatikan, mengamati, dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran.

c. Observasi

Pada tahap ini, observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi ini dilakukan oleh guru kelas sebagai mitra untuk mengamati proses pembelajaran serta aktifitas belajar siswa. Pada siklus I, proses pembelajaran kurang berjalan aktif sebagaimana yang diharapkan, serta kurangnya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan mendapatkan nilai dengan kategori kurang berdasarkan pada kriteria yang ditentukan. Terbukti dengan mendapatkan nilai 40.0 setelah dilakukan penghitungan nilai rata-rata dan untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 4.2
Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru Menggunakan Metode
Permainan Bahasa Teka-teki Silang
Siklus I

Petunjuk: Berilah tanda cek list/centang (√) pada kolom deskriptor yang tampak.

No	Aspek yang di amati/ Deskriptor	Deskriptor yang tampak	Jumlah Aspek
1	Membuka Pelajaran: 1) Komitmen belajar 2) Mengatur Posisi duduk 3) Peraturan permainan	√ √	2
2	Instruksi: 1) Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil 2) Menyusun teka-teki sederhana 3) Membagi lembar teka- teki	√ √	2
3	Pelaksanaan: 1) Membaca aturan pengisian teka-teki 2) Mengisi teka-teki silang dari bacaan 3) Memerhatikan kerjasama siswa	√	1
4	Penilaian: 1) Memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar 2) Menjawab bersama- sama isian teka-teki 3) Melakukan refleksi	√ √	2
Jumlah			7
Rata-rata			66.67

Keterangan:

Skala penilaian yang digunakan yaitu nilai 1 sampai 4

Nilai 1 : Jika ada satu indikator yang tampak

Nilai 2 : Jika ada dua indikator yang tampak

Nilai 3 : Jika ada tiga indikator yang tampak

Observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan bahasateka-teki silang yang dicapai guru pada siklus I berdasarkan data diatas rata-rata skor nilai yang dicapai sebesar 66,67 yang termasuk ke dalam kriteria nilai cukup. Oleh karena itu hasil tindakan pada siklus I ini dikatakan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal keperluan penelitian. Untuk itu peneliti dan guru berusaha memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I dan menerapkannya pada siklus II.

Tabel 4.3

Hasil Penilaian observasi aktifitas siswa dalam materi sinonim dan antonim dengan menggunakan Metode Permainan Bahasa (teka-teki silang)

Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai																Jumlah	Nilai
		Keaktifan Mengajukan Pertanyaan				Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat				Kecepatan siswa dalam menentukan kata bersinonim & berantonim				Ketepatan siswa dalam menentukan kata bersinonim & berantonim					
		A				B				C				D					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AR		√			√					√				√			7	1.75
2	ARA		√				√				√				√			8	2
3	AMA		√				√				√				√			8	2
4	AS			√				√			√					√		11	2.75
5	ALS			√				√				√			√			11	2.75
6	AJ	√				√					√				√			6	1.5
7	AMR		√				√				√				√			8	2
8	FR		√					√			√				√			9	2.25
9	FMJ		√			√					√				√			7	1.75
10	FINR			√			√					√			√			10	2.5
11	FRH	√				√				√					√			5	1.25
12	FRI		√			√					√			√				6	1.5
13	HA			√			√				√				√			9	2.25
14	GV		√			√					√			√				6	1.5
15	IS			√				√				√				√		12	3
16	JNP			√				√				√			√			11	2.75
17	KPP		√				√				√			√				7	1.25
18	KS			√				√				√			√			11	2.75
19	KR	√				√				√					√			5	1.25
20	MAA			√				√				√			√			11	2.75
21	MAP			√				√				√				√		12	3
22	RED		√				√				√				√			8	2
23	RF		√					√				√			√			10	2.5

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

24	SAP		√				√			√			√					9	2.25
25	TPR	√					√			√			√					6	1.5
26	TRN		√					√				√						10	2.5
27	VS		√				√			√			√					8	2
28	ZH		√			√				√			√					6	1.5
29	ASA		√				√			√			√					7	1.75
Jumlah																		60.5	
Rata-rata																		2.08	

Dari data di atas, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil observasi kegiatan belajar yaitu 2.08, ini berarti nilai rata-rata siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal keperluan penelitian. Hasil ini terjadi karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, masih banyak siswa yang belum mengetahui makna dari suatu kata sehingga menyulitkan siswa menemukan sinonim dan antonim dari sebuah kata. Selanjutnya akan diadakan perbaikan pada siklus II agar nilai aktifitas siswa dapat meningkat pada setiap aspek yang terdapat pada lembar penilaian aktifitas siswa yang mencakup empat aspek, yaitu: (1) keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, (2) keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat seputar materi yang sedang dipelajari, (3) kecepatan siswa dalam menentukan jawaban kata bersinonim dan berantonim, dan (4) ketepatan siswa dalam menentukan jawaban untuk kata bersinonim dan berantonim.

Selanjutnya peneliti menyajikan data analisis hasil tes siswa untuk mengetahui keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Data analisis hasil tes siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4

Nilai Siswa pada Post Test Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai
1	AR	30

2	ARA	65
3	AMA	50
4	AS	50
5	ALS	70
6	AJ	50
7	AMR	0
8	FR	50
9	FMJ	50
10	FINR	30
11	FRH	40
12	FRI	30
13	HA	40
14	GV	50
15	IS	60
16	JNP	40
17	KPP	30
18	KS	50
19	KR	40
20	MAA	50
21	MAP	50
22	RED	60
23	RF	0
24	SAP	50
25	TPR	70
26	TRN	50
27	VS	60
28	ZH	50
29	ASA	60
Jumlah		1325
Rata-rata		45,6

d. Refleksi

Pada kegiatan refleksi ini, peneliti dan guru bersama-sama menganalisis dan merefleksikan hasil dari pelaksanaan penelitian selama tindakan berlangsung. Hasil yang didapat pada siklus I berupa hasil pengamatan terhadap pembelajaran pada materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang).

Adapun temuan-temuan yang diperoleh dari siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa masih kurang termotivasi untuk menemukan kata bersinonim dan berantonim
- 2) Siswa masih ragu dalam menentukan jawaban
- 3) Media teka-teki silang yang digunakan belum bervariasi
- 4) Siswa masih sering mengganggu temannya dikelompok lain dan tidak fokus mengerjakan soal evaluasi.

Dengan melihat temuan di atas, maka untuk pembelajaran selanjutnya pada siklus II perlu adanya perbaikan seperti berikut :

- 1) Guru sebaiknya memberikan apersepsi yang dapat dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari
- 2) Guru sebaiknya mampu memotivasi siswa untuk dapat menemukan kata bersinonim dan berantonim
- 3) Guru juga memberikan stimulus disertai motivasi agar siswa tidak ragu dalam menentukan jawaban
- 4) Guru sebaiknya menyiapkan permainan bahasa (teka-teki silang) yang bervariasi, berbeda dari teka-teki silang di siklus I
- 5) Siswa yang mengganggu temannya dikelompok lain sebaiknya diberikan tugas penting di dalam kelompoknya, tujuannya agar siswa fokus pada soal evaluasi dan tidak mengganggu temannya dikelompok lain.

3. Siklus II

a. Rencana Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan hasil refleksi yang didapat dari siklus I. Untuk dapat mengatasi kekurangan dan kelemahan, maka peneliti merencanakan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim. Kegiatan siklus II ini dilakukan pada hari Selasa, 09 April 2014. Rencana yang telah disiapkan untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan pada siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran
- 2) Mempersiapkan materi lain sebagai pendamping materi sinonim dan antonim
- 3) Menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) yang berbeda dari siklus I
- 4) Mempersiapkan lembar observasi dan tes
- 5) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Nama Sekolah : SD YP KS V
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/2 (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

7. Memahami teks dengan membaca sekilas, membaca memindai, dan membaca cerita anak.

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Kompetensi Dasar

7. Membandingkan isi dua teks yang dibaca dengan membaca sekilas

C. Indikator

- Membaca dua teks yang bertema sama
- Menjelaskan garis besar isi teks
- Membandingkan isi antar teks dengan memberikan alasan

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat membaca dua teks yang bertema sama
- Siswa dapat menjelaskan garis besar isi teks
- Siswa dapat membandingkan isi antar teks dengan memberikan alasan

E. Metode Pembelajaran

- Permainan bahasa (berkelompok)
- Discovery
- Tanya jawab
- Ceramah
- Penugasan

F. Materi Pokok

Berbagai Teks Cerita

G. Ringkasan Materi

Mengenal Kuda



Kita sudah tidak asing lagi dengan hewan bernama kuda. Kuda adalah jenis mamalia yang akrab dengan manusia. Jika

kita lihat di film, betapa akrabnya kerja sama kuda dengan manusia. Badan kuda tinggi besar, larinya cepat, dan indah dilihat. Hingga saat ini, masih banyak orang yang menggunakan kuda sebagai alat transportasi.

Kuda banyak membantu tugas manusia. Pasukan penjaga hutan di daerah tertentu menggunakan kuda untuk berpatroli di hutan-hutan. Polisi dan tentara juga memiliki pasukan yang menggunakan kuda.

Kuda termasuk mamalia berkuku ganjil. Keluarga kuda mencakup keledai, zebra, dan kuda. Kuda dan zebra memiliki kesamaan. Perbedaannya hanya di kulit saja. Zebra memiliki kulit belang-belang hitam-putih. Semua kuda memiliki bulu surai yang tegak dan suatu garis gelap memanjang di punggung. Perbedaan pokok terletak pada besar dan bentuk telinga. Keledai memiliki telinga panjang dan runcing.

Kuda adalah hewan pemakan rumput. Akan tetapi, dalam keadaan terpaksa, mereka dapat pula memakan daun dan tunas muda.

Kuda memiliki penglihatan dan pendengaran yang tajam. Indra hidung kuda juga berkembang dengan baik. Walaupun dapat membedakan warna seperti manusia, bagian yang sangat berkembang adalah kemampuan untuk mengamati gerakan sehingga gerakan musuh dapat terlihat dari jarak jauh.

Kuda Poni



Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kuda poni adalah jenis kuda yang berukuran kecil. Tingginya dari tanah sampai ke punggung kurang dari 14 tangan (142 cm). Leluhur dari kuda peliharaan yang masih liar memiliki ukuran hanya sebesar ini, tetapi setelah kuda dijinakkan, berkembang kuda yang lebih besar dan kuat untuk ditenakkan.

Di beberapa daerah, terutama di bagian utara bumi, beberapa dari kudakuda ini dilepaskan atau dibiarkan hidup bebas di alam. Yang mampu bertahan hidup adalah hewan kecil yang hemat, dan dapat hidup dengan sedikit makanan. Di setiap pelosok daerah, berkembang jenis kuda poni yang sedikit berbeda, namun semuanya cenderung bersifat kuat dan mandiri. Ciri-ciri inilah yang ditemukan pada kuda poni sekarang.

Di Inggris, kuda poni yang terkecil adalah jenis Shetland, yang berukuran sekitar 7 tangan. Jenis yang paling kuno adalah kuda poni Exmoor yang diperkirakan mirip dengan kuda yang digunakan oleh penduduk Inggris sebelum zaman Romawi. Kuda poni jenis Dales, Fells, dan Highland merupakan hewan pengangkut yang kuat. Jenis ini sering digunakan sebagai kuda beban di daerah-daerah yang keras. Kuda poni jenis New Forest dan Welsh merupakan jenis kuda tunggang yang terkenal. Jenis ini telah “disempurnakan” dalam beberapa abad terakhir dengan mengawinsilangkan jenis ini dengan kuda Arab.

Banyak orang berpikir bahwa mereka ingin memiliki kuda poni. Akan tetapi, kuda poni membutuhkan biaya dan perhatian yang besar untuk pemeliharaannya. Seekor kuda poni yang ditinggal sendirian di lapangan akan merasa tidak senang dan akan menjadi tidak sehat.

H. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Guru mengkondisikan siswa di dalam kelas

- Guru dan siswa membaca doa bersama
- Guru mengecek kehadiran siswa (absen)
- Guru menyiapkan materi
- Apersepsi : Tanya jawab tentang pengalaman berlibur ke kebun binatang.

2. Kegiatan Inti

❖ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Guru menceritakan pengalaman pribadi ke kebun binatang
- Guru mengaitkan apersepsi dengan materi yang akan disampaikan
- Guru memberikan 2 teks yang bertema sama
- Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang isi dari 2 teks yang bertema sama tersebut
- Guru meminta siswa mengerjakan soal-soal tentang membandingkan 2 teks yang bertema sama
- Guru mengaitkan antara 2 teks yang berbeda dengan materi sinonim dan antonim dalam bentuk teka-teki silang
- Guru meminta siswa mengerjakan permainan bahasa teka-teki silang secara individu.

❖ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai materi sinonim dan antonim
- Guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi sinonim dan antonim
- Guru meminta beberapa siswa mempresentasikan jawaban dari soal yang telah dikerjakan secara individu

- Siswa yang lain mengoreksi jawaban

❖ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami siswa.
- Guru dan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pahaman, memberi penguatan dan menyimpulkan pembelajaran.
- Evaluasi akhir

3. Kegiatan Akhir

- Guru mengumpulkan hasil evaluasi siswa
- Guru menutup pelajaran
- Guru dan siswa berdoa bersama

4. Alat/bahan atau Sumber Belajar

Alat : 2 teks cerita, lembar permainan bahasa teka-teki silang

Sumber : Buku Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas kelas V SD oleh Edi Warsidi. BSE.

5. Penilaian

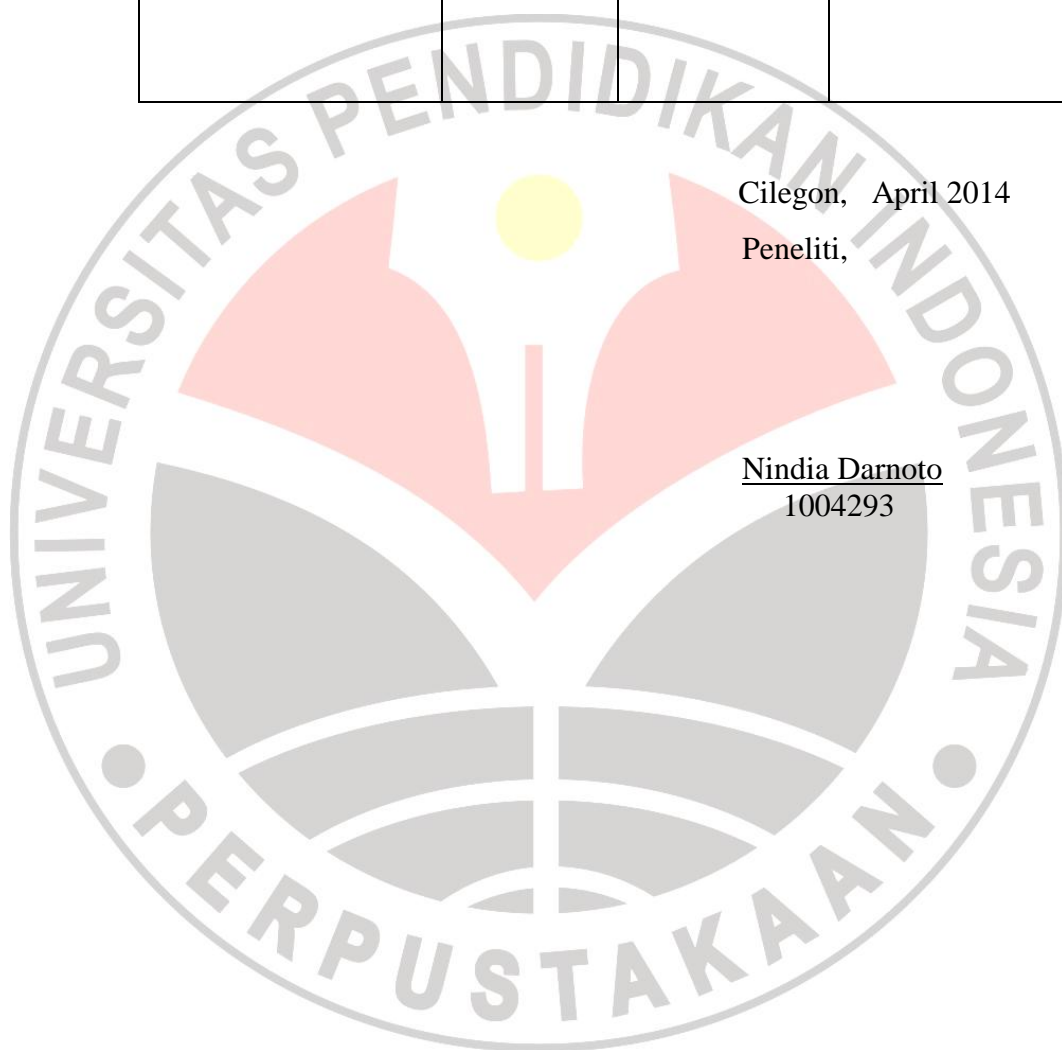
Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk instrumen	Contoh instrument/soal
Membaca dua teks yang bertema sama	Lisan	-	Tulislah kalimat yang menyatakan persamaan dan perbedaan kedua teks tersebut.
Menjelaskan garis besar isi teks	Tertulis	Melengkapi, Essai	
Membandingkan isi antar teks dengan	Tertulis	Essai	

memberikan alasan			
-------------------	--	--	--

Cilegon, April 2014

Peneliti,

Nindia Darnoto
1004293



Mengenal Kuda



Kita sudah tidak asing lagi dengan hewan bernama kuda. Kuda adalah jenis mamalia yang akrab dengan manusia. Jika kita lihat di film, betapa akrabnya kerja sama kuda dengan manusia. Badan kuda tinggi besar, larinya cepat, dan indah dilihat. Hingga saat ini, masih banyak orang yang menggunakan kuda sebagai alat transportasi.

Kuda banyak membantu tugas manusia. Pasukan penjaga hutan di daerah tertentu menggunakan kuda untuk berpatroli di hutan-hutan. Polisi dan tentara juga memiliki pasukan yang menggunakan kuda.

Kuda termasuk mamalia berkuku ganjil. Keluarga kuda mencakup keledai, zebra, dan kuda. Kuda dan zebra memiliki kesamaan. Perbedaannya hanya di kulit saja. Zebra memiliki kulit belang-belang hitam-putih. Semua kuda memiliki bulu surai yang tegak dan suatu garis gelap memanjang di punggung. Perbedaan pokok terletak pada besar dan bentuk telinga. Keledai memiliki telinga panjang dan runcing.

Kuda adalah hewan pemakan rumput. Akan tetapi, dalam keadaan terpaksa, mereka dapat pula memakan daun dan tunas muda.

Kuda memiliki penglihatan dan pendengaran yang tajam. Indra hidung kuda juga berkembang dengan baik. Walaupun dapat membedakan warna seperti manusia, bagian yang sangat berkembang adalah kemampuan untuk mengamati gerakan sehingga gerakan musuh dapat terlihat dari jarak jauh.

Kuda Poni



Kuda poni adalah jenis kuda yang berukuran kecil. Tingginya dari tanah sampai ke punggung kurang dari 14 tangan (142 cm). Leluhur dari kuda peliharaan yang masih liar memiliki ukuran hanya sebesar ini, tetapi setelah kuda dijinakkan, berkembang kuda yang lebih besar dan kuat untuk ditenakkan.

Di beberapa daerah, terutama di bagian utara bumi, beberapa dari kudakuda ini dilepaskan atau dibiarkan hidup bebas di alam. Yang mampu bertahan hidup adalah hewan kecil yang hemat, dan dapat hidup dengan sedikit makanan. Di setiap pelosok daerah, berkembang jenis kuda poni yang sedikit berbeda, namun semuanya cenderung bersifat kuat dan mandiri. Ciri-ciri inilah yang ditemukan pada kuda poni sekarang.

Di Inggris, kuda poni yang terkecil adalah jenis Shetland, yang berukuran sekitar 7 tangan. Jenis yang paling kuno adalah kuda poni Exmoor yang diperkirakan mirip dengan kuda yang digunakan oleh penduduk Inggris sebelum zaman Romawi. Kuda poni jenis Dales, Fells, dan Highland merupakan hewan pengangkut yang kuat. Jenis ini sering digunakan sebagai kuda beban di daerah-daerah yang keras. Kuda poni jenis New Forest dan Welsh merupakan jenis kuda tunggang yang terkenal. Jenis ini telah “disempurnakan” dalam beberapa abad terakhir dengan mengawinsilangkan jenis ini dengan kuda Arab.

Banyak orang berpikir bahwa mereka ingin memiliki kuda poni. Akan tetapi, kuda poni membutuhkan biaya dan perhatian yang besar untuk pemeliharaannya. Seekor kuda poni yang ditinggal sendirian di lapangan akan merasa tidak senang dan akan menjadi tidak sehat.

Lengkapilah bagan berikut berdasarkan teks ke-1 dan ke-2!

Hal yang dibandingkan	Teks ke-1	Teks ke-2
Tema		
Judul		
Jumlah Paragraf		
Bentuk Teks		
Isi Teks		

1. Tulislah kalimat yang menyatakan persamaan dan perbedaan kedua teks berdasarkan bagan tersebut!

- a. _____

- b. _____

- c. _____

- d. _____

e.

2. Kuda termasuk mamalia berkuku ganjil.
Antonim kata bergaris bawah adalah
3. Banyak orang berpikir bahwa mereka ingin memiliki kuda poni.
Sinonim kata bergaris bawah adalah
4. Buatlah kalimat menggunakan sinonim kata banyak!
5. Buatlah kalimat menggunakan antonim kata kecil!

b. Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang membandingkan 2 teks yang berbeda
- 2) Guru menjelaskan kembali materi sinonim dan antonim
- 3) Guru memberikan beberapa contoh kata bersinonim dan berantonim
- 4) Guru memberikan stimulus dengan membantu siswa mencari dan menemukan kata bersinonim dan berantonim
- 5) Guru memotivasi siswa agar tidak ragu dalam menentukan jawaban
- 6) Dengan adanya permainan bahasa (teka-teki silang) dapat membantu siswa menemukan dan menentukan kata bersinonim dan berantonim

- 7) Penggunaan lembar kerja siswa yang telah disediakan, guru meminta siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang
- 8) Guru memperhatikan, mengamati, dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran

c. Observasi

Pada siklus II ini, guru mitra berperan sebagai observer untuk mengamati proses pembelajaran dan aktifitas belajar siswa, sebagaimana yang telah dilaksanakan sebelumnya pada siklus I. Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung dengan cukup baik dari pertemuan sebelumnya di siklus I, terlihat pada antusias siswa ketika proses pembelajaran berlangsung karena pemberian stimulus yang dilakukan oleh guru. Siswa dapat memahami materi dengan sangat baik daripada sebelumnya. Pada siklus II ini tampak peningkatan dalam proses pembelajaran pada beberapa aspek, yaitu pada keaktifan mengajukan pertanyaan, kecepatan siswa dalam menentukan jawaban, ketepatan siswa dalam menentukan jawaban dari kata yang bersinonim dan berantonim.

Tabel 4.5
Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru Menggunakan Metode
Permainan Bahasa Teka-teki Silang
Siklus II

Petunjuk: Berilah tanda cek list/centang (√) pada kolom deskriptor yang tampak.

No	Aspek yang di amati/ Deskriptor	Deskriptor yang tampak	Jumlah Aspek
1	Membuka Pelajaran: 1) Komitmen belajar 2) Mengatur Posisi duduk	√ √	2

	3) Peraturan permainan		
2	Instruksi: 1) Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil 2) Menyusun teka-teki sederhana 3) Membagi lembar teka-teki	√ √ √	3
3	Pelaksanaan: 1) Membaca aturan pengisian teka-teki 2) Mengisi teka-teki silang dari bacaan 3) Memerhatikan kerjasama siswa	√	1
4	Penilaian: 1) Memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar 2) Menjawab bersama-sama isian teka-teki 3) Melakukan refleksi	√ √	2
Jumlah			9
Rata-rata			75.00

Keterangan: 1

Skala penilaian yang digunakan yaitu nilai 1 sampai 4

Nilai 1 : Jika ada satu indikator yang tampak

Nilai 2 : Jika ada dua indikator yang tampak

Nilai 3 : Jika ada tiga indikator yang tampak

Observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran

menggunakan metode permainan bahasateka-teki silang yang dicapai

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru pada siklus II berdasarkan data diatas rata-rata skor nilai yang dicapai sebesar 75,00 yang termasuk ke dalam kriteria nilai baik. Oleh karena itu hasil tindakan pada siklus II ini dikatakan sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal keperluan penelitian. Namun peneliti merasa perlu untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya dan menerapkannya pada siklus III.

Tabel 4.6

Hasil penilaian observasi aktivitas siswa dalam materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) pada siklus II

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai																Jumlah	Nilai
		Keaktifan 11Mengajukan Pertanyaan				Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat				Kecepatan siswa dalam menentukan kata bersinonim & berantonim				Ketepatan siswa dalam menentukan kata bersinonim & berantonim					
		A				B				C				D					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AR			√			√					√				√		11	2,75
2	ARA		√					√				√			√			10	2.5
3	AMA			√				√			√					√		11	2.75
4	AS		√				√				√				√			9	2.25
5	ALS			√			√					√			√			10	2.5
6	AJ		√				√				√				√			8	2
7	AMR			√			√				√				√			9	2.25
8	FR			√				√			√					√		11	2.75
9	FMJ			√			√					√			√			10	2.5
10	FINR			√			√					√			√			10	2.5
11	FRH			√				√			√					√		11	2.75
12	FRI		√					√			√				√			9	2.25

13	HA		√			√		√			√								11	2.75
14	GV		√			√		√			√								11	2.75
15	IS		√			√			√			√							12	3
16	JNP		√			√			√			√							12	2.75
17	KPP		√			√		√				√							11	2.75
18	KS		√			√			√			√							12	3
19	KR		√			√			√			√							10	2.5
20	MAA		√			√			√			√							12	3
21	MAP		√			√		√				√							11	2.75
22	RED		√			√			√			√							10	2.5
23	RF		√			√		√				√							11	2.75
24	SAP		√			√			√			√							10	2.5
25	TPR		√			√		√				√							8	2
26	TRN		√			√		√				√							11	2.75
27	VS		√			√			√			√							10	2.5
28	ZH		√			√		√				√							8	2
29	ASA		√			√			√			√							10	2.5
Jumlah																			71.75	
Rata-rata																			2,47	

Hasil yang diperoleh dari siklus II ini mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 2,08 di siklus I menjadi 2.47 di siklus II, artinya kegiatan belajar siswa mengalami peningkatan yang jauh lebih baik walaupun belum optimal (cukup). Peningkatan ini terjadi karena alur komunikasi antara guru dan siswa sudah mulai terjalin dengan baik. Siswa mula terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Peningkat yang cukup baik pada setiap aspek membuktikan bahwa penggunaan metode permainan bahasa dapat dikatakan berhasil. Adapun empat aspek yang terdapat pada lembar penilaian aktifitas siswa adalah (1) keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, (2) keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat seputar materi yang sedang dipelajari, (3) kecepatan siswa dalam menentukan jawaban kata bersinonim dan berantonim, dan (4)

ketepatan siswa dalam menentukan jawaban untuk kata bersinonim dan berantonim. Selanjutnya data hasil tes disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7
Nilai Siswa pada Post Test Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai
1	AR	50
2	ARA	90
3	AMA	90
4	AS	100
5	ALS	100
6	AJ	90
7	AMR	75
8	FR	80
9	FMJ	80
10	FINR	80
11	FRH	100
12	FRI	100
13	HA	70
14	GV	10
15	IS	100
16	JNP	80
17	KPP	70
18	KS	90
19	KR	100
20	MAA	90
21	MAP	100
22	RED	90
23	RF	80
24	SAP	80
25	TPR	80
26	TRN	70
27	VS	75
28	ZH	100

29	ASA	60
Jumlah		2380
Rata-rata		82.06

Dalam penilaian tes ini, siswa mengalami peningkatan dari 45,6 di siklus I menjadi 82,06 di siklus II. Hasil yang diperoleh ini sudah mencapai nilai KKM, namun peneliti masih belum merasa perlu untuk melakukan siklus selanjutnya. Karena guru dan peneliti mengharapkan siswa dapat menyelesaikan evaluasi dan memahami materi dengan benar dan lebih baik lagi.

d. Refleksi

Pada saat kegiatan refleksi ini, peneliti dan guru menganalisis kekurangan dan kelebihan siswa pada saat proses pembelajaran yang terjadi di siklus II. Adapun refleksi yang diperoleh pada siklus II adalah :

- 1) Proses pembelajaran mengalami peningkatan, walaupun belum optimal
- 2) Stimulus yang diberikan agar lebih baik lagi, supaya semua siswa dapat memaksimalkan diri dalam proses pembelajaran
- 3) Permainan bahasa (teka-teki silang) dibuat lebih inovasi dan bervariasi
- 4) Bimbing siswa ketika melakukan permainan bahasa (teka-teki silang) secara berkelompok, agar guru dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan pada tiap kelompok
- 5) Dalam menjelaskan materi sebaiknya guru menyampaikan dengan jelas dan tidak terlalu cepat, sehingga tidak ada siswa yang masih merasa bingung

4. Siklus III

a. Rencana

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh dari siklus II, maka peneliti menyusun rencana untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada siklus II. Kegiatan siklus III ini dilaksanakan pada hari Selasa, 16 April 2014. Rencana yang disiapkan pada siklus III ini lebih bersifat pemantapan supaya siswa dapat menentukan jawaban yang tepat pada materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang). Beberapa rencana yang disiapkan pada siklus III ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode permainan bahasa
- 2) Guru menyiapkan media permainan bahasa (teka-teki silang)
- 3) Guru memberikan stimulus dengan memberikan penjelasan tentang kata bersinonim dan berantonim serta memberikan beberapa contoh kata bersinonim dan berantonim.
- 4) Mengatur intensitas guru berbicara pada saat memberikan penjelasan tentang materi supaya siswa tidak merasa bingung

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS III**

Nama Sekolah : SD YP KS V
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/2 (dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan fakta secara tertulis dalam bentuk ringkasan, laporan, dan puisi bebas.

B. Kompetensi Dasar

8.2 Menulis laporan pengamatan atau kunjungan berdasarkan tahapan (catatan, konsep awal, perbaikan, final) dengan memperhatikan penggunaan ejaan.

C. Indikator

- Menulis laporan berdasarkan tahapan (dari catatan ke konsep awal/buram awal).
- Memperbaiki tulisan berdasarkan masukan dari teman atau guru menjadi laporan yang baik.
- Membacakan laporan hasil kunjungan, di depan kelas.

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menulis laporan berdasarkan tahapan (dari catatan ke konsep awal/buram awal).
- Siswa dapat memperbaiki tulisan berdasarkan masukan dari teman atau guru menjadi laporan yang baik.
- Siswa dapat membacakan laporan hasil kunjungan, di depan kelas.

E. Metode Pembelajaran

- Permainan bahasa (berkelompok)
- Discovery
- Tanya jawab
- Ceramah
- Penugasan

F. Materi Pokok

Sistematika penyusunan laporan

G. Ringkasan Materi

Laporan adalah tulisan yang berisi hasil pengamatan terhadap sebuah tempat atau suatu pekerjaan. Isi laporan ialah hal-hal penting yang berkaitan langsung dengan tanggung jawab yang dibebankan kepada si pembuat laporan.

Ketika akan menulis laporan, kamu perlu memerhatikan langkah atau tahapan berikut.

1. Buatlah contoh pertanyaan tentang hal yang perlu kamu ketahui. Contoh:

- Siapa yang ke sana?
- Apa nama tempat yang kamu kunjungi?
- Di mana letak tempat itu?
- Bagaimana pengalamanmu di sana?

2. Buatlah buram awal dengan menjawab pertanyaan itu. Buram awal adalah bentuk kasar dari sesuatu yang akan dikerjakan, seperti rancangan atau konsep sebuah laporan. Contoh:

- Aku, adik, sepupu, kakak, dan pamanku.
- Kami mengunjungi Gedung Merdeka.
- Gedung Merdeka terletak di Jalan Asia Afrika, Bandung.
- Kami melihat banyak koleksi peninggalan Konferensi Asia Afrika.

3. Laporan kunjungan. Laporan kunjungan ini diungkapkan dengan bahasa yang baik dan jelas, mengungkapkan fakta atau bukti, dan menarik untuk dibaca. Selain itu, hendaknya sebuah laporan juga memuat maksud dan tujuan perjalanan, waktu dan tempat, kegiatan yang dilakukan selama kunjungan, serta hasil dan kesimpulan kunjungan.

Contoh Laporan

Laporan Kunjungan

A.

1. Tempat tujuan : Gedung Merdeka
2. Tempat pemberangkatan : Jakarta
3. Daerah yang dilalui : Kota Bogor, Puncak, Cianjur, dan Kota Bandung
4. Lama perjalanan : 4 jam
5. Alat transportasi : mobil

B. Pengalaman yang berkesan :

- Beriringan dengan kendaraan lain sanga menyenangkan.
- Pemandangan yang dilihat selama perjalanan melewati Puncak Bogor sangat mengesankan.
- Kota Bandung sangat indah dilihat.

C. Kesimpulan hasil kunjungan:

Pada hari Minggu, kami pergi ke Gedung Merdeka. Kami berangkat dari Jakarta pukul 9.00 dan tiba di Bandung pukul 12.00. Gedung Merdeka yang berlokasi di Jalan Asia Afrika 65, Bandung, dibangun pada tahun 1885. Pada waktu itu, Gedung Merdeka masih berupa bangunan sederhana yang sering digunakan sebagai tempat santai sambil minum-minum.

Pada 1920 dan 1928, gedung tersebut diperbaiki oleh dua arsitek Belanda, Van Gallen Last dan C.P. Wolff Shoemaker. Gedung ini diberi nama Sociteit Concordia. Pada 1955, gedung tersebut diperbaiki lagi oleh Ir. R. Srigati Soegiri dan berubah nama menjadi Gedung Merdeka. Gedung ini menjadi tempat yang sangat terkenal di dunia karena pada 18–24 April 1955 dipakai sebagai tempat Konferensi Asia Afrika.

H. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan Awal
 - Guru mengkondisikan siswa di dalam kelas
 - Guru dan siswa membaca doa bersama
 - Guru mengecek kehadiran siswa (absen)
 - Guru menyiapkan materi
 - Apersepsi : Tanya jawab tentang pengalaman berlibur ke kebun binatang.

2. Kegiatan Inti

❖ Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Guru menceritakan pengalaman pribadi ke kebun binatang
- Guru mengaitkan apersepsi dengan materi yang akan disampaikan
- Guru menjelaskan beberapa hal yang harus diperhatikan ketika membuat laporan kunjungan.
- Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang menuliskan laporan kunjungan
- Guru meminta siswa membuat laporan kunjungan, berdasarkan lokasi yang pernah mereka kunjungi
- Guru mengaitkan antara laporan hasil kunjungan dengan materi sinonim dan antonim dalam bentuk teka-teki silang
- Guru meminta siswa mengerjakan permainan bahasa teka-teki silang secara berkelompok kemudian secara individu.

❖ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai materi sinonim dan antonim
- Guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi sinonim dan antonim
- Guru meminta beberapa siswa mempresentasikan jawaban dari soal yang telah dikerjakan secara berkelompok kemudian secara individu
- Siswa yang lain mengoreksi jawaban
- Evaluasi akhir

❖ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami siswa.
- Guru dan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pahaman, memberi penguatan dan menyimpulkan pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir

- Guru mengumpulkan hasil evaluasi siswa
- Guru menutup pelajaran
- Guru dan siswa berdoa bersama

4. Alat/bahan atau Sumber Belajar

Alat : Contoh laporan hasil kunjungan, lembar permainan bahasa teka-teki silang

Sumber : Buku Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas kelas V SD oleh Edi Warsidi. BSE.

5. Penilaian

Indikator pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk instrument	Contoh instrument/soal
Menulis laporan berdasarkan tahapan (dari catatan ke konsep awal/buram awal).	Tertulis	Konsep laporan	Tuliskan hasil kunjungan dengan tahapan atau langkah penulisan yang telah dicontohkan.
Memperbaiki tulisan berdasarkan masukan dari teman atau guru menjadi	Tertulis	Laporan Hasil Kunjungan	

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

laporan yang baik.			
Membacakan laporan hasil kunjungan, di depan kelas.	Lisan	-	

Cilegon, 2014

Peneliti,

Nindia Darnoto
1004293



Sistematika Penyusunan Laporan

Laporan adalah tulisan yang berisi hasil pengamatan terhadap sebuah tempat atau suatu pekerjaan. Isi laporan ialah hal-hal penting yang berkaitan langsung dengan tanggung jawab yang dibebankan kepada si pembuat laporan.

Ketika akan menulis laporan, kamu perlu memerhatikan langkah atau tahapan berikut.

1. Buatlah contoh pertanyaan tentang hal yang perlu kamu ketahui.

Contoh:

- Siapa yang ke sana?
- Apa nama tempat yang kamu kunjungi?
- Di mana letak tempat itu?
- Bagaimana pengalamanmu di sana?

2. Buatlah buram awal dengan menjawab pertanyaan itu. Buram awal adalah bentuk kasar dari sesuatu yang akan dikerjakan, seperti rancangan atau konsep sebuah laporan. Contoh:

- Aku, adik, sepupu, kakak, dan pamanku.
- Kami mengunjungi Gedung Merdeka.
- Gedung Merdeka terletak di Jalan Asia Afrika, Bandung.
- Kami melihat banyak koleksi peninggalan Konferensi Asia Afrika.

3. Laporan kunjungan. Laporan kunjungan ini diungkapkan dengan bahasa yang baik dan jelas, mengungkapkan fakta atau bukti, dan menarik untuk dibaca. Selain itu, hendaknya sebuah laporan juga memuat maksud dan tujuan perjalanan, waktu dan tempat, kegiatan yang dilakukan selama kunjungan, serta hasil dan kesimpulan kunjungan.

Contoh Laporan

Laporan Kunjungan

A.

1. Tempat tujuan : Gedung Merdeka
2. Tempat pemberangkatan : Jakarta
3. Daerah yang dilalui : Kota Bogor, Puncak, Cianjur, dan Kota Bandung
4. Lama perjalanan : 4 jam
5. Alat transportasi : mobil

B. Pengalaman yang berkesan :

- Beriringan dengan kendaraan lain sanga menyenangkan.
- Pemandangan yang dilihat selama perjalanan melewati Puncak Bogor sangat mengesankan.
- Kota Bandung sangat indah dilihat.

C. Kesimpulan hasil kunjungan:

Pada hari Minggu, kami pergi ke Gedung Merdeka. Kami berangkat dari Jakarta pukul 9.00 dan tiba di Bandung pukul 12.00. Gedung Merdeka yang berlokasi di Jalan Asia Afrika 65, Bandung, dibangun pada tahun 1885. Pada waktu itu, Gedung Merdeka masih berupa bangunan sederhana yang sering digunakan sebagai tempat santai sambil minum-minum.

Pada 1920 dan 1928, gedung tersebut diperbaiki oleh dua arsitek Belanda, Van Gallen Last dan C.P. Wolff Shoemaker. Gedung ini diberi nama Sociteit Concordia. Pada 1955, gedung tersebut diperbaiki lagi oleh Ir. R. Srigati Soegirid dan berubah nama menjadi Gedung Merdeka. Gedung ini menjadi tempat yang sangat terkenal di dunia karena pada 18–24 April 1955 dipakai sebagai tempat Konferensi Asia Afrika.

[illegible]

TEKA-TEKI SILANG

1		2		3		4
		5				
6	7			8	9	
	10					
11				12		13
		14				
15				16		

Mendatar :

1 - Hadir : Ada

3 - Model, cara : Ala

5 - Sebuah akhiran : Kan

6 - Kasihan : Iba

8 - Tempat buku : Tas

10 - Selamat tinggal (B. Spanyol) :
Adios

11 - Gagasan : Ide

12 - Yang : nan

14 - Majelis Ulama Indonesia : MUI

15 - Cemburu : Iri

16 - Sekrup : Mur

Menurun :

1 - Air susu Ibu : Asi

2 - Lembaga Pendidikan, lama belajarnya 3 tahun : Akademik

3 - Bukan Sinonim : Antonim

4 - Habis karena gesekan : Aus

7 - Buruk (B.Ingggris) : Bad

9 - Harapan : Asa

11 - Ikatan Dokter Indonesia : IDI

13 - Cahaya (B. Arab) : Nur

b. Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus III adalah:

- 1) Guru menjelaskan tentang beberapa hal yang harus kita perhatikan ketika menulis laporan kunjungan
- 2) Guru menjelaskan kembali materi sinonim dan antonim
- 3) Guru memberikan beberapa contoh kata bersinonim dan berantonim
- 4) Guru memberikan stimulus dengan membantu siswa mencari dan menemukan kata bersinonim dan berantonim
- 5) Guru memotivasi siswa agar tidak ragu dalam menentukan jawaban
- 6) Dengan adanya permainan bahasa (teka-teki silang) dapat membantu siswa menemukan dan menentukan kata bersinonim dan berantonim
- 7) Penggunaan lembar kerja siswa yang telah disediakan, guru meminta siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang
- 8) Guru memperhatikan, mengamati, dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran
- 9) Diakhir pembelajaran guru mengadakan tes dan memberikan penilaian dalam bentuk observasi

c. Observasi

Pada siklus III ini, guru mitra berperan sebagai observer untuk mengamati proses pembelajaran dan aktifitas belajar siswa, sebagaimana yang telah dilaksanakan sebelumnya pada siklus I dan II. Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung dengan sangat baik dari pelaksanaan siklus sebelumnya di siklus I dan II, terlihat semangat siswa pada saat proses pembelajaran karena stimulus yang diberikan oleh guru. Siswa dapat memahami materi dengan sangat baik.

Pada siklus III ini tampak peningkatan dalam proses pembelajaran pada beberapa aspek, yaitu pada keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, kecepatan siswa dalam menjawab kata bersinonim dan berantonim, dan ketepatan siswa dalam menentukan jawaban kata yang bersinonim dan berantonim.

Tabel 4.8

**Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru Menggunakan Metode
Permainan Bahasa Teka-teki Silang
Siklus III**

Petunjuk: Berilah tanda cek list/centang (✓) pada kolom deskriptor yang tampak.

No	Aspek yang di amati/ Deskriptor	Deskriptor yang tampak	Jumlah Aspek
1	Membuka Pelajaran: 1) Komitmen belajar 2) Mengatur Posisi duduk 3) Peraturan permainan	✓ ✓ ✓	3
2	Instruksi: 1) Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil 2) Menyusun teka-teki sederhana 3) Membagi lembar teka- teki	✓ ✓ ✓	3
3	Pelaksanaan: 1) Membaca aturan pengisian teka-teki 2) Mengisi teka-teki silang dari bacaan 3) Memerhatikan kerjasama siswa	✓ ✓	2
4	Penilaian: 1) Memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar	✓	3

2) Menjawab bersama-sama isian teka-teki	√	
3) Melakukan refleksi	√	
Jumlah		11
Rata-rata		91.67

Keterangan:

Skala penilaian yang digunakan yaitu nilai 1 sampai 4

Nilai 1 : Jika ada satu indikator yang tampak

Nilai 2 : Jika ada dua indikator yang tampak

Nilai 3 : Jika ada tiga indikator yang tampak

Observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa teka-teki silang yang dicapai guru pada siklus III berdasarkan data diatas rata-rata skor nilai yang dicapai sebesar 91,67 yang termasuk ke dalam kriteria nilai sangat baik. Oleh karena itu hasil yang tertera di atas, yaitu tindakan pada siklus III dikatakan sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal keperluan penelitian. Dan penelitian dicukupkan pada siklus III.

Tabel 4.9

Hasil penilaian observasi aktivitas siswa dalam materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) pada siklus III

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai																Jumlah	Nilai
		Keaktifan Mengajukan Pertanyaan				Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat				Kecepatan siswa dalam menentukan kata bersinonim & berantonim				Ketepatan siswa dalam menentukan kata bersinonim & berantonim					
		A				B				C				D					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AR			√				√				√				√		12	3
2	ARA			√				√			√					√		11	2.75
3	AMA			√				√				√				√		12	3
4	AS		√					√			√				√			9	2.25
5	ALS			√				√			√					√		11	2.75
6	AJ		√					√			√				√			9	2.25
7	AMR			√			√				√				√			9	2.25
8	FR			√				√				√				√		12	3
9	FMJ			√				√			√					√		11	2.75
10	FINR			√			√					√			√			10	2.5
11	FRH			√				√				√				√		12	3
12	FRI		√					√			√				√			9	2.25
13	HA			√				√				√				√		12	3
14	GV			√				√			√					√		11	2.75
15	IS			√				√				√				√		12	3
16	JNP			√				√				√				√		12	2.75
17	KPP			√				√			√					√		11	2.75
18	KS			√				√				√				√		12	3
19	KR			√			√					√			√			10	2.5
20	MAA			√				√				√				√		12	3
21	MAP			√				√			√					√		11	2.75
22	RED			√			√					√			√			10	2.5
23	RF			√				√			√					√		11	2.75

24	SAP			√			√				√			√			10	2.5
25	TPR			√				√			√				√		11	2.75
26	TRN			√				√				√			√		12	3
27	VS			√			√					√			√		10	2.5
28	ZH			√			√					√			√		10	2.5
29	ASA			√			√					√			√		10	2.5
Jumlah																		75.25
Rata-rata																		2,59

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari 2,47 di siklus II menjadi 2,59 di siklus III. Ini artinya pembelajaran dalam materi sinonim dan antonim dengan metode permainan bahasa (teka-teki silang) telah berhasil dengan kategori baik. Nilai yang diperoleh siswa serta kemampuan siswa dalam materi sinonim dan antonim telah mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa telah mampu menentukan kata bersinonim dan berantonim dengan tepat dan benar. Selanjutnya analisis hasil tes siswa disajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.10
Hasil Nilai Post Test Siklus III

No	Nama Siswa	Nilai
1	AR	80
2	ARA	100
3	AMA	100
4	AS	100
5	ALS	100
6	AJ	100
7	AMR	90
8	FR	95
9	FMJ	80
10	FINR	100
11	FRH	80
12	FRI	95

Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

13	HA	100
14	GV	85
15	IS	100
16	JNP	100
17	KPP	95
18	KS	85
19	KR	100
20	MAA	95
21	MAP	95
22	RED	95
23	RF	100
24	SAP	100
25	TPR	85
26	TRN	95
27	VS	80
28	ZH	100
29	ASA	90
Jumlah		2720
Rata-rata		93.79

Dalam penilaian tes ini, siswa mengalami peningkatan yang sangat memuaskan dari 82,06 di siklus II menjadi 93,79 di siklus III. Hasil yang diperoleh ini sudah mencapai nilai KKM.

d. Refleksi

Dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas, guru berupaya untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan mengadakan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai. Guru menggunakan metode permainan bahasa dengan baik sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Temuan-temuan yang diperoleh dari kegiatan siklus III, yaitu:

- 1) Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sudah berperan aktif, terutama saat berusaha menjawab dengan tidak ragu-ragu pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru.

- 2) Komunikasi antara guru dan siswa sudah tercipta dengan sangat baik
- 3) Siswa telah mampu menentukan jawaban kata bersinonim dan berantonim dengan benar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian, maka data hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Hasil Pra Siklus

Data dari hasil penelitian pra siklus menunjukkan bahwa pada tahap situasi nyata, banyak sekali ditemukan kekurangan yang meliputi : aktifitas belajar siswa yang kurang kondusif dan siswa banyak yang merasa jenuh dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan dengan cara penyampaian materi yang digunakan hanya memakai metode tradisional, ceramah, dan tidak ada media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim. Sehingga dalam hasil pembelajaran pun tidak maksimal bahkan jauh dari yang diharapkan.

2. Hasil Siklus I

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) ada tiga tahapan, yaitu:

▪ Lembar Observasi Guru

Dari hasil pengamatan pada lembar observasi guru, menunjukkan deskriptor yang belum muncul pada aspek pembukaan, pelaksanaan, dan penilaian.

▪ Lembar Observasi Siswa

Dari hasil pengamatan pada lembar observasi siswa, menunjukkan bahwa hasil yang dicapai masih

kurang maksimal. Hal ini terbukti dari kegiatan pembelajaran dalam materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dengan keseluruhan rata-rata 2,08. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami betul materi yang sedang diajarkan, sehingga kesanggupan dari diri siswa dalam materi sinonim dan antonim masih sangat kurang atau belum maksimal.

- **Tes Hasil Belajar**

Hasil yang dicapai siswa pada siklus I masih kurang maksimal, ini terlihat pada rata-rata skor baru mencapai 45,6. Oleh karena itu hasil tindakan pada siklus I ini dikatakan tidak berhasil. Untuk itu peneliti dan guru berusaha mencari solusi dan memperbaiki kekurangan pada siklus I dan menerapkan pada siklus II.

3. Hasil Siklus II

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam pembelajaran sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa ada tiga tahap yaitu :

- **Lembar Observasi Guru**

Dari hasil pengamatan pada lembar observasi guru, menunjukkan deskriptor yang belum muncul pada aspek pembukaan dan pelaksanaan. Hasil yang didapat dari pengamatan pada lembar observasi guru adalah 75,00.

- **Lembar Observasi Siswa**

Dari hasil pengamatan pada lembar observasi siswa, menunjukkan bahwa hasil yang didapat belum cukup maksimal, ini terbukti dari kegiatan pembelajaran materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode

permainan bahasa. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 2,08 menjadi 2,47.

▪ **Tes Hasil Belajar**

Hasil yang dicapai siswa pada siklus II sudah cukup maksimal. Ini terlihat pada rata-rata skor yang telah mencapai 82,06. Dikarenakan peneliti dan guru belum merasa cukup puas akan hasil tes siswa disiklus II, maka guru dan peneliti akan kembali berusaha untuk meningkatkan dan memperbaiki kekurangan pada siklus II dan menerapkan pada siklus III.

4. Hasil Siklus III

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam pembelajaran sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa ada tiga tahapan, yaitu :

▪ **Lembar Observasi Guru**

Dari hasil pengamatan pada lembar observasi guru disiklus III, menunjukkan deskriptor yang belum muncul pada aspek pelaksanaan yaitu membacakan aturan pengisian permainan bahasa teka-teki silang. Hasil yang didapat dari pengamatan pada lembar observasi guru adalah 91,67.

▪ **Lembar Observasi Siswa**

Dari hasil pengamatan pada lembar observasi siswa, menunjukkan bahwa hasil sudah maksimal, ini terbukti dari kegiatan dalam materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 2,47 menjadi 2,59.

▪ Tes Hasil Belajar

Hasil yang dicapai siswa pada siklus III sudah maksimal, ini terlihat pada rata-rata skor yang mencapai 93,79. Oleh karena itu hasil tindakan pada siklus III ini bisa dikatakan sudah berhasil dan hasilnya sangat memuaskan.

E. Rekapitulasi Nilai Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian dilakukan dari pra siklus sampai dengan siklus III, maka data hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11

Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktifitas Belajar Siswa

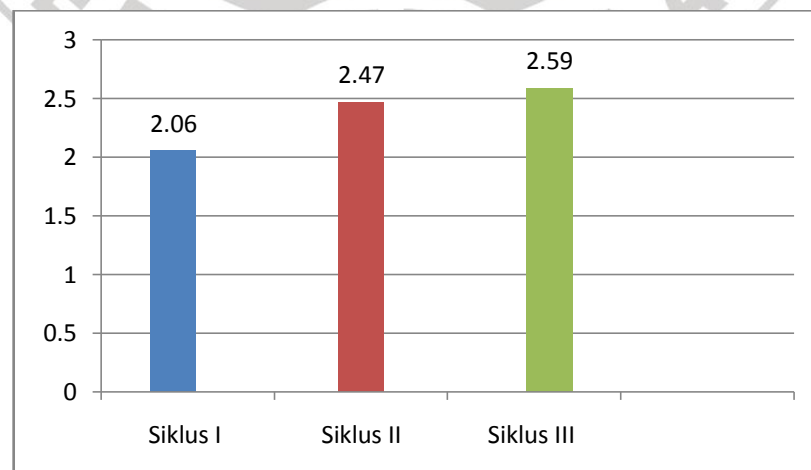
No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	AR	-	1.75	2,75	3
2	ARA	-	2	2.5	2.75
3	AMA	-	2	2.75	3
4	AS	-	2.75	2.25	2.25
5	ALS	-	2.75	2.5	2.75
6	AJ	-	1.5	2	2.25
7	AMR	-	2	2.25	2.25
8	FR	-	2.25	2.75	3
9	FMJ	-	1.75	2.5	2.75
10	FINR	-	2.5	2.5	2.5
11	FRH	-	1.25	2.75	3
12	FRI	-	1.5	2.25	2.25
13	HA	-	2.25	2.75	3
14	GV	-	1.5	2.75	2.75
15	IS	-	2.25	3	3
16	JNP	-	2.75	2.75	2.75
17	KPP	-	1.25	2.75	2.75

18	KS	-	2.75	3	3
19	KR	-	1.25	2.5	2.5
20	MAA	-	2.75	3	3
21	MAP	-	3	2.75	2.75
22	RED	-	2	2.5	2.5
23	RF	-	2.5	2.75	2.75
24	SAP	-	2.25	2.5	2.5
25	TPR	-	1.5	2	2.75
26	TRN	-	2.5	2.75	3
27	VS	-	2	2.5	2.5
28	ZH	-	1.5	2	2.5
29	ASA	-	1.75	2.5	2.5
Jumlah			59.75	71.75	75.25
Rata-rata			2.06	2.47	2.59

Hasil observasi dalam kegiatan pra siklus tidak dicantumkan karena pada pra siklus belum menggunakan metode yang dipilih oleh peneliti. Adapun lebih jelasnya, tahap perkembangan nilai belajar siswa di tiap siklusnya tergambar pada grafik di bawah ini :

Grafik 4.1

Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Dari Siklus I s/d siklus III



Nindia Darnoto, 2014

PENGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk observasi aktivitas belajar siswa data diambil dengan nilai maksimum 4. Selanjutnya data hasil tes siswa disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.12

Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa

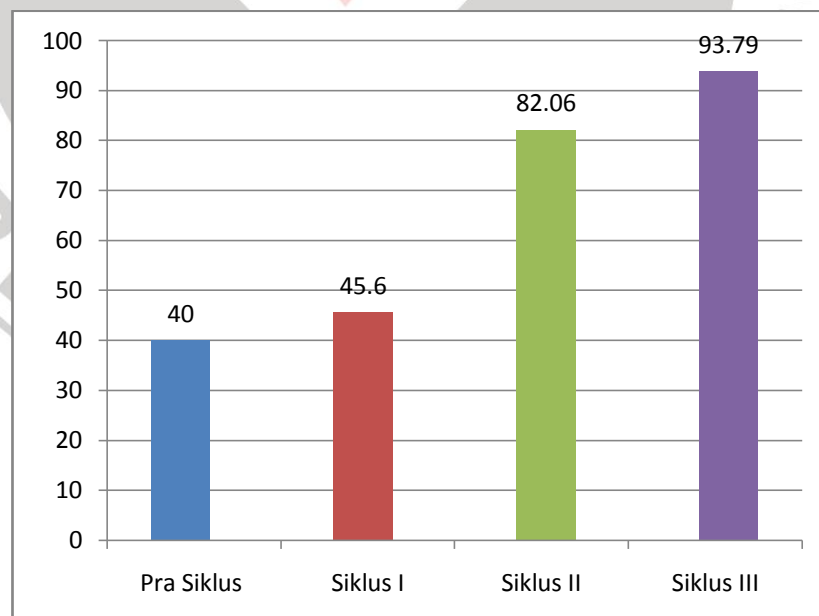
No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	AR	40	30	50	80
2	ARA	20	65	90	100
3	AMA	10	50	90	100
4	AS	70	50	100	100
5	ALS	50	70	100	100
6	AJ	30	50	90	100
7	AMR	40	0	75	90
8	FR	50	50	80	95
9	FMJ	60	50	80	80
10	FINR	40	30	80	100
11	FRH	20	40	100	80
12	FRI	20	30	100	95
13	HA	40	40	70	100
14	GV	20	50	10	85
15	IS	70	60	100	100
16	JNP	20	40	80	100
17	KPP	50	30	70	95
18	KS	50	50	90	85
19	KR	40	40	100	100
20	MAA	50	50	90	95
21	MAP	70	50	100	95
22	RED	10	60	90	95
23	RF	50	0	80	100
24	SAP	40	50	80	100
25	TPR	60	70	80	85
26	TRN	40	50	70	95
27	VS	50	60	75	80

28	ZH	30	50	100	100
29	ASA	20	60	60	90
Jumlah		1160	1325	2380	2720
Rata-rata		40	45,6	82.06	93.79

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan mulai dari pra siklus I sampai siklus III dalam proses pembelajaran pada materi sinonim dan antonim dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil yang dicapai selama proses pembelajaran. Sebagai gambaran dari apa yang dipaparkan di atas, dapat dilihat dilihat pada grafik di bawah ini :

Grafik 4.2

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dari Siklus I s/d Siklus III



F. Jawaban Hipotesis

Enjah Takari (2008:48) menyatakan hipotesis tindakan adalah jawaban sementara yang dirumuskan dari teori, jawaban yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenaran teorinya dan menggambarkan indikator keberhasilan tindakan yang diharapkan.

Berdasarkan perolehan hasil penelitian mulai dari pra siklus hingga siklus III mengenai penggunaan permainan bahasa (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim di kelas V SD YP KS V Cilegon dapat disimpulkan bahwa jawaban hipotesis tindakan kelas ini adalah:

“Jika metode permainan bahasa (teka-teki silang) digunakan dengan tepat maka akan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim di kelas V SD YP KS V Cilegon”

Hipotesis ini dapat diterima karena hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran guru dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang), aktifitas siswa proses pembelajaran, dan tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tentang penggunaan metode permainan bahasa (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim di kelas V SD YP KS V Cilegon dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan metode permainan bahasa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari pra siklus saat siswa merasa kesulitan dalam materi sinonim dan antonim, siklus I nilai rata-rata hasil pengamatan aktivitas siswa yaitu 2.06 dengan nilai hasil perolehan maksimal 4. Pada siklus II, hasil pengamatan aktivitas siswa menjadi 2.47. Serta peningkatan yang sangat signifikan terdapat pada siklus III yaitu dengan nilai rata-rata 2.59.
2. Dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan kata bersinonim dan berantonim dengan tepat dan benar. Hasil ini diperoleh berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung dengan nilai rata-rata pada siklus I 4.5, siklus II 82.06, dan hasil pada siklus III 93.79.

Adanya kolaborasi antara guru dan peneliti dalam pelaksanaan tindakan kelas ini, berdampak pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai partisipasi dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang).

B. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan dalam penelitian ini dalam upaya mengembangkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi sinonim dan antonim. Saran ini peneliti tujukan kepada :

1. Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode permainan bahasa (teka-teki silang) dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim, disarankan supaya dalam mengajar atau menyampaikan materi hendaknya bertahap dan menyenangkan agar siswa mampu menentukan kata bersinonim dan berantonim dengan tepat dan benar.

2. Kepala Sekolah

Pemberian peluang dan dorongan kepada guru sangat penting untuk menggunakan metode-metode yang inovasi, salah satunya metode permainan bahasa melalui teka-teki silang sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa secara penuh.

3. Siswa

Harapan yang sangat besar kepada siswa supaya dalam belajar, saat pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat. Karna tanpa kesungguhan dan semangat tak akan ada hasil yang memuaskan.

4. Peneliti selanjutnya

Hasil Studi ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan kemampuan peneliti selanjutnya untuk meningkatkan profesionalisme guru Sekolah Dasar. Karena penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah, maka peneliti menyarankan kepada guru ataupun para pembaca untuk mengembagkan metode permainan bahasa ini di sekolah lain.

5. Diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan inovasi-inovasi yang beragam dan menarik. Hasil studi ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan kemampuan mengajar guna meningkatkan profesionalisme guru Sekolah Dasar.

